MCD Magazine

Fifa '96

Kort (net)nieuws

Autoplay

Club Info

Exor

en

Konami!

Jaargang 6
Nummer 27
November/December 1996

Colofon

Voorzitter
Hans Meijers, 078-6511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-6146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-6146378
Mark Sletterink, 078-6167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-6160023
Henk Groffen, 078-6184714

Vormgeving en opmaak
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NN
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Internet e-mail:
A.Steenbergen@inter.nl.net

Medewerkers aan dit magazine
Sandy Brand
Edgar van Waardenburg

Copyright ©1996
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding.

Internet
Het adres van MCD Magazine is:
http://web.inter.nl.net/users/A.Steenbergen/

Inhoud

Voorwoord 4
Fifa '96 5
Kort (net)nieuws 8
Autoplay 10
Club Info 14
Exor 15
Over Konami 16
MCD Hardware Service 22

Agenda

Januari

10 clubavond
24 clubavond

Februari

7 clubavond
21 clubavond

Maart

7 Ledenvergadering/clubavond
21 clubavond

April

4 clubavond
18 clubavond

Mei

2 clubavond
16 clubavond
30 clubavond

Juni

13 clubavond
27 clubavond

Voorwoord

Beste computervrienden.

Op de MSX beurs in Zandvoort was de toeloop van bezoekers onder de maat, volgens de organisatie zijn er zo'n 400 bezoekers geweest. Tel daar dan zo'n 130 standmedewerkers bij en dan kom je op een totaal van plus minus 550 mensen. Dit is, denk ik, aan twee oorzaken te wijten. Het verleden van de beurs heeft in de loop van de tijd een negatieve klank gekregen door het hoge geluidsniveau. Ten tweede de teruggang van de MSX en de spelconsoles (nu was het marktaandeel van de spelconsoles op zandvoort niet hoog). Dus de conclusie is dat de beurs van zandvoort niet veel te bieden heeft omdat de vroeger zo vele programmeurs het niet meer zo zien zitten met de MSX, dus stoppen of over gaan naar de PC.

De vrolijke kant van dit stukje is dat de PC in onze club samen met de MSX best goed gaat. Er zijn nog wel niet zo veel nieuwe leden bijgekomen maar dat komt vanzelf wel. Positief is dat de leden die al met de PC bezig waren en de leden die MSX nog trouw blijven, elkaar niet in de weg zitten (in welke vorm dan ook).

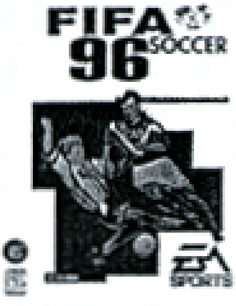
Ook zult u, als u de laatste avonden geweest bent, een nieuw gezicht achter de bar gezien hebben. Dit is Liliane Kabel, wiens zoon al een tijd lid is van onze club. Dankzij haar hulp wordt Yvonne wat minder belast en kan ze zelf ook eens door de zaal lopen, zonder dat we op een droogje komen te zitten (nou ja, zeg maar staan, want de barkrukken zijn voorgoed verdwenen uit de zaal).

Nu aan het einde van dit voorwoord nog een oproep. Als iemand een goed en betaalbaar onderkomen voor onze club weet, laat het ons dan weten. Misschien zullen we in de toekomst moeten verhuizen naar een ander onderkomen. Dit omdat de ducdalf niet meer in handen is van de stichting Ducdalf, maar van de nieuw opgerichte stichting SWD, die onder het stadsbestuur valt en die rekent astronomische bedragen voor het gebruik van wijkcentra. Dus als u wat weet laat het ons dan horen.

J.Th. Meijers
Voorzitter

Fifa '96

(EA Sports - Electronic Arts)



Dit voetbalspel is de nieuwste van EA sports. Zij brengen af en toe een nieuwe versie uit van de Fifa spellen. Hierbij worden de spellen we steeds geavanceerder, de laatst gespeelde versie voor mij was Fifa '94.

Ten opzichte van Fifa '94 is Fifa '96 een hele verbetering. Het is alleen een minpuntje dat hierbij de moeilijkheidsgraad ook steeds omhoog gaat. Als je niet gewend bent om voetbalspelletjes te spelen, zal er zeer veel geoefend moeten worden als je niet keer op keer gigantische nederlagen wil te verwerken krijgen.

Verpakking

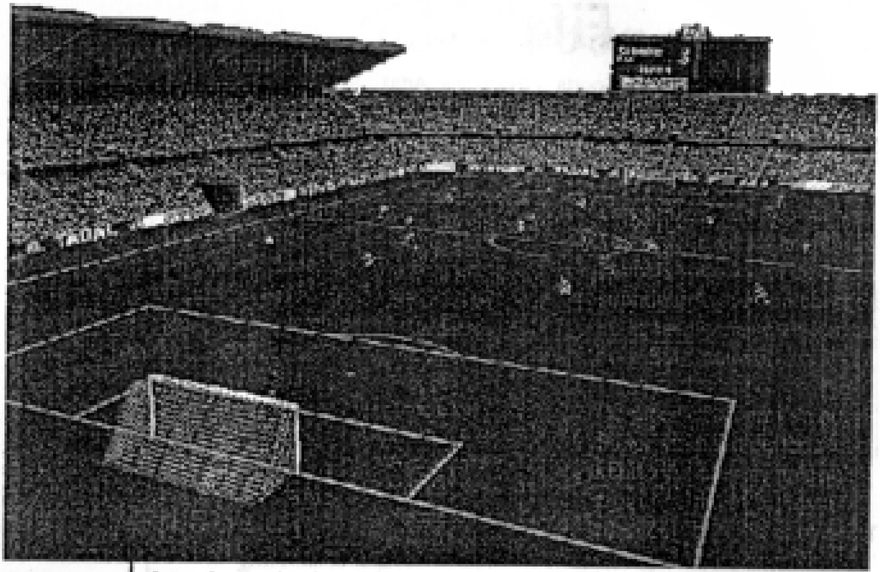
Zoals gewoonlijk wordt het spel in een (veel te grote) doos geleverd. Als je dan de doos openmaakt valt de inhoud altijd weer tegen. De doos is natuurlijk rijkelijk voorzien van tekst en uitleg waarom dit spel zo goed is. Hierbij zijn ook de nodige screenshots geplaatst. Deze zien er niet overdreven mooi uit, maar zijn een aardig weerspiegeling van het spel. In de doos treffen we een handleiding aan samen met een reference card. De handleiding ziet er zakelijk uit. Alles wat we moeten weten staat er in, zonder al te veel breedsprakige verhalen en al te veel plaatjes.

Het Spel

Als ik het spel opstart krijgen verschijnt er een intro welk in het begin wel leuk lijkt, maar al snel heb ik mijn mening herzien. In het begin krijgen we leuke filmpjes te zien. Dit ziet er allemaal goed uit, maar al snel blijkt de intro uit allemaal aparte stukjes te bestaan. Dit is op zich nog niet zo'n ramp, maar tussen ieder stukje worden we er even aan herinnerd wie dit spel gemaakt heeft en iedere keer als dit ge-

Systeemeisen:

CPU:	486 DX2-66
RAM:	8 MB
Muis:	100% Microsoft Mouse driver compatibel
Video:	SVGA videokaart Vesa-compatible 512kB RAM 256 kleuren
HD:	1 MB Harddisk ruimte
CD:	Double speed CD-ROM drive
OS:	MS-DOS 5.0 of hoger



beurt hapert het intro even, omdat de muziek voor het volgende stuk geladen moet worden. Dit komt vrij amateuristisch over. Overigens vraag ik mijzelf af of er nog een verband zit tussen de losse stukjes waaruit het intro bestaat, want ik kan het niet volgen. Gelukkig kunnen we het intro onderbreken en hopen dan maar dat het spel beter in elkaar zit. Het hoofdmenu zit er leuk uit, maar ook kom ik hetzelfde tegen als in de demo. Iedere keer als er een muziekje afgelopen is en er wordt een volgende geladen, hangt de computer een tweetal seconden. Slordig !!!. Als we door de diversen menu's wandelen blijkt dit niet altijd even soepel te verlopen en dit begint na een tijdje behoorlijk irriterend te werken.

We kunnen in het hoofdmenu kiezen uit de volgende manieren waarop we willen gaan voetballen, namelijk *Friendly*, *Leagues*, *Tournaments*, *Playoffs* en *Practise*. Bij *Friendly* kunnen we een vriendschappelijke wedstrijd gaan spelen met twee teams naar keuze. Als we voor *Leagues* kiezen, gaan we met een aantal teams een kampioenschap uit vechten. Hierbij kunnen we met één of meer teams deelnemen aan dit kampioenschap. Wat het verschil is met *Tournaments* is mij niet helemaal duidelijk, want dit komt min of meer op hetzelfde neer. Bij *Playoffs* kan er een toernooi gespeeld worden met en tegen teams van eigen keuze. Verder is er dan nog de practise. Dit is wel makkelijk voor de leken onder ons, waartoe ik mijzelf ook reken.

Voetballen

Ik kies voor een vriendschappelijke wedstrijd tussen twee teams. Nu blijkt dat je ook eventueel een eigen team kan creëren, waarbij je gewoon elke bekende voetballer kunt nemen. Als we twee teams

gekozen hebben, komen we in een menu waar we een aantal opties in kunnen stellen. Hier kan je de bezetting van je team en hun strategie instellen. Laten we dan maar gaan spelen.

In de SVGA-mode ziet alles er heel mooi uit. De gerenderde mannetjes zien er behoorlijk realistisch uit. Ook verloopt het spel tijdens het spelen erg soepel. Het live commentaar bij dit spel is opvallend goed en afwisselend. Door naar een andere camera over te stappen, kan je zelf bepalen hoe je het beste overzicht op het spel hebt. Het spelen met toetsenbord is goed te doen, maar er zijn behoorlijk veel toetsen die je moet gebruiken. Het is makkelijker met de muis te spelen, maar hier kleeft een groot nadeel aan: Het geselecteerde mannetje kan niet stil blijven staan en dit is erg hinderlijk.

Het is wel een groot nadeel voor leken zoals ik, dat er geen spelniveau ingesteld kan worden. Als je weinig ervaring met dit soort voetbalspellen hebt, zal je bij dit spel zeer veel nederlagen te verduren krijgen. Dus voor mensen die niet tegen hun verlies kunnen is dit spel niet echt een aanrader. Volgens mij is het onmogelijk om een doelpunt te scoren, maar laten we hopen dat hier het spreekwoord "oefening baart kunst" ook van toepassing is. Of je moet je beperken tot het spelen tegen een andere 'menselijke' tegenstander.

Conclusie

Het voetballen ziet er erg goed en verzorgd uit, loopt soepel en het commentaar is ook erg goed. Hier draait het spel dan ook om. Alles om het spel heen zoals het intro en de menu's vind ik ronduit slecht. Dit zou niet moeten mogen bij een spel van dit niveau. Verder ziet het grafische gedeelte er goed uit. Ook de muziek (gedigitaliseerd) klinkt wel goed. Al met al is het een leuk spel voor de liefhebbers.

Edgar van Waardenburg

Kort (net)nieuws

Het laatste nieuws op MSX gebied

MCCM stopt

Gelukkig pas eind volgend jaar, maar toch. Nummer 90 zal het allerlaatste blad zijn. Het wordt een spetterend einde want bij nummer 90 wordt een CDROM vol met MSX software meegeleverd. Wie nu een abonnement neemt op MCCM betaald *f60,=*. Dit is een vaste prijs. Wie net voor het einde lid wordt betaald dus nog steeds *f60,=*. Wil je de CD hebben, ***hij is immers alleen voor abonnees(!)***, wordt dan nu lid.

Hoewel commercieel gezien het blad vier jaar geleden al niet meer rendabel was, heeft het, dank zij de uit vrijwilligers bestaande redactie, het toch nog een zeer lange tijd uitgehouden. De balans tussen kosten en opbrengsten slaat nu echter langzamerhand de verkeerde kant op, waardoor het einde noodgedwongen is. Van MCCM komen zoals gezegd nog vier nummers uit. Deze worden verspreid over het komende jaar. In deze periode zal ook gezocht worden naar mogelijkheden om toch nog een landelijk informatie orgaan te houden voor de MSX. Suggesties daartoe zijn dan ook zeer welkom bij de redactie (010-4254275 of mccm@database.nl).

Namens alle leden en het bestuur van MSX Club Drechtsteden bedanken we de redactie van MCCM en al haar medewerkers (en niet te vergeten Wammes Witkop) voor al het werk dat zij hebben verricht om een goed blad te maken en de MSX bij zovelen levend te houden!

NewSonic v0.2beta

NewSonic is (of zou het moeten zijn) een muziekprogramma voor de PC. Het is gemaakt door Jeff Timmer, die MSX'ers wel kennen als een voormalig FCS lid. Jeff begon met het maken van NewSonic omdat hij nog geen enkel goed muziekprogramma op de PC had gezien dat FM ondersteunde.

Op dit moment, Oktober '96, heeft Jeff al een jaar niet aan NewSonic gewerkt. Alhoewel het programma nog lang niet af is, heeft hij op aandringen van Roderik Muit, een bruikbare demoversie uitgebracht. Het interessante van het programma is namelijk dat het MoonBlaster (MBM) muziek kan importeren. Ook dit deel is nog niet helemaal af, waardoor niet alles even jofel klinkt. Toch is het leuk om het eens uit te proberen.

Wie weet, als veel mensen het een leuk programma vinden dan gaat Jeff misschien toch verder met NewSonic. Opmerkingen en suggesties ten aanzien van NewSonic kan je sturen naar het adres `mindmeld@metropolis.nl`. Ook wanneer je interesse hebt in de sourcecode kan je hier terecht. Krijg je geen reactie, probeer het dan bij Roderik Muit op `roderik@cape.net`.

NewSonic draait op een 386 of hoger. Hij heeft EMS geheugen nodig en nodig en een 64 kB DMA buffer. Verder is een Soundblaster-compatible geluidskaart ook wel handig.

NewSonic is te vinden op ftp://ftp.funet.fi/pub/msx en waarschijnlijk ook wel op de MSX BBS'en.

Xtory I

In een berichtje in comp.sys.msx bieden MSX club Power Replay en The 2nd Foundation de eerste van een serie van drie CDROMs aan. De CDROMs staan tot de nok toe vol met MSX software en emulators. De CDROMs zijn gemaakt volgens de ISO-9660 specificaties en dus bruikbaar op PC, Amiga, MacIntosh en natuurlijk MSX computers. De CD's zijn bovendien voorbereid op gebruik voor een BBS.

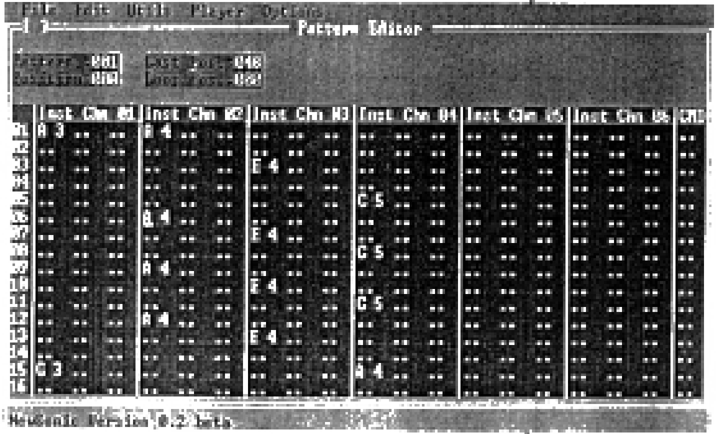
Het eerste deel bevat:

- De nieuwste versies van de MSX1, MSX2 en MSX2+ emulators d.d. Juni '96 voor Windows, DOS, Amiga en MacIntosh.
- Meer dan 4000 spellen. Alle in Spanje verkrijgbare MSX1 titles en een groot deel van de MSX2 en 2+ spellen. De meeste spellen zijn direct vanaf CD te spelen.
- Shareware versies van de nieuwste software verschenen in '95 en '96, zoals het OS MSX WINDOWS '95, UNIX 7th Edition, en spellen zoals Sonyc, van Analogy.
- Muziekeditors en players, digitalisatiesoftware en beeldbewerkingssoftware en bovendien professionele software als Cobol, Turbo Pascal, Modula-2, Lisp, Logo, RSC II, Algol, Music Maestro, FORTRAN, Video Graphics Editor, ...)

De CD kost 30 USA dollar. Meer info bij Rafael Corrales op powerrep@laereas.nova.com. (De "Big Boss" van MSX club Power Replay)

MSX.ORG

Sander van Nunen, beheerder van The MSX *Resource Center* op Internet, heeft de domeinnaam msx.org geregistreerd. De domeinen msx.net en msx.com waren al geregistreerd door Milnet voor het Midcourse Space Experiment. Zijn nieuwe email adres met betrekking tot de Resource Center is nu resource@msx.org. Het MSX Resource Center staat nu op: http://www.msx.org/~sandervn/msx.html



Figuur 1. Screenshot van het muziek-programma NewSonic versie 0 28

Autoplay

Autoplay brengt je CD's tot leven. Autoplay zorgt ervoor dat wanneer je een cdrom in je cdromspeler stopt, deze automatisch start. Hoe werkt dat nu eigenlijk?

Het is tegenwoordig helaas gebruikelijk om in computertijdschriften alleen nog maar over het gebruik van de pc te praten. Over programmeren wordt maar zelden iets gezegd en nieuwe technieken of protocollen uitleggen is er ook niet bij. Alleen wanneer er een nieuwe versie van een vrij bekende programmeertaal uit is, dan is er altijd weer een (semi) expert die verteld hoe mooi het wel niet is. In MCD Magazine zal aan dergelijke zaken, voor zover mogelijk, echter zeker ook aandacht worden besteed. Artikelen hierover zijn dan ook zeer welkom.

Dit artikel gaat over het fenomeen Autoplay. De Autoplay functie van Windows 95 zorgt ervoor dat wanneer je de Windows 95 cdrom of bijvoorbeeld Encarta in de cdromspeler stopt, automatisch het programma gestart wordt. Windows 95 doet dit door één keer per seconde de cdrom speler te controleren of er al een plaatje aanwezig is, en zo ja, of er soms het bestandje autorun.inf op staat. Dat bestand is een soort autoexec.bat maar dan voor cdroms. Nu volgt een uitleg hoe je zelf zo'n bestand kunt maken. Handig wanneer je zelf eens een cdrom gaat/laat maken. Het blijkt echter ook handig bruikbaar op (zip) diskettes!

Testen

Voordat we beginnen met het maken van een autorun.inf eerst iets over het uitproberen van zo'n bestand. Het is natuurlijk niet zo prettig om pas na het branden van de cdrom te merken dat de autorun.inf niet goed is. Van tevoren even uitproberen is dan ook wel zo handig. Dat kunnen we op twee manieren doen:

1. Maak de autorun.inf in de root van een harddisk
2. Maak de autorun.inf op een diskette of ZIPdisk.

Mogelijkheid 1 is de simpelste; voor mogelijkheid 2 is wat meer moeite nodig, maar het biedt leuke opties.

De autoplay functie werkt normaal gesproken alleen op harddisk, ramdisk en cdrom. Door een waarde in de registry te veranderen is het echter mogelijk om ook diskettes en ZIPdisks, oftewel removables, te gebruiken.

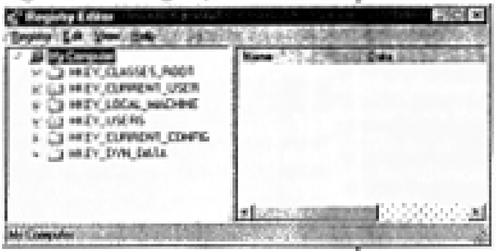
Autoplay op removables (zie figuren 1 t/m 4):

1. Start de Registry Editor (regedit.exe)
2. Kies Edit, Find, neem als zoekterm: *NoDriveTypeAutoRun* en druk op Find Next.
3. De gevonden key heeft de

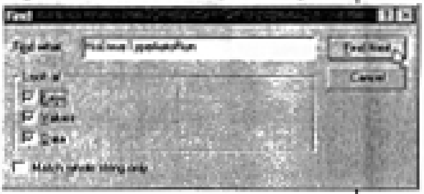
waarde '95 00 00 00'. Deze moet worden veranderd in '91 00 00 00'.

4. Kies Edit, Modify en verander het getal 95 in 91.
5. Druk op Ok en sluit de Registry Editor af.

Figuur 1: De Registry Editor.



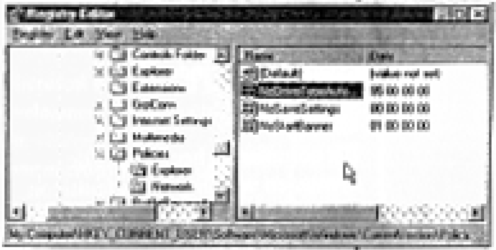
Figuur 2: Find dialoog van regedit.



Refresh

Wanneer autorun.inf is veranderd is het heel belangrijk om Windows 95 dat te laten weten. Voor het testen is het aan te raden om, als je de explorer gebruikt, even op F5 (of View, Refresh) te drukken. Windows 95 ziet niet automatisch dat autorun.inf veranderd is. Wanneer je een Refresh uitvoert gaat Windows 95 alle drives langs of er soms een autorun.inf bestaat en leest deze zonodig opnieuw in.

Figuur 3: de zoekterm is gevonden.



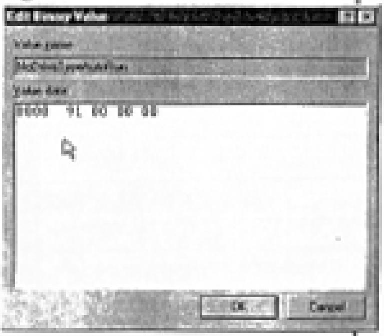
Structuur

Een voorbeeld van de meest simpele autorun.inf:

```
[AUTORUN]
open=menu.exe
icon=menu.ico
```

Een autorun.inf bestand begint altijd met de kop [AUTORUN]. De informatie die onder deze kop staat wordt gebruikt door Windows 95 en Windows NT, draaiend op een x86 processor. Draait Windows NT op een ander soort processor dan zijn er aparte secties mogelijk voor MIPS, Alpha en PowerPC, door de koppen [AUTORUN.MIPS], [AUTORUN.ALPHA] en [AUTORUN.PPC] te gebruiken.

Figuur 4: 95 veranderen in 91.



In een autorun.inf bestand kunnen een aantal commando's gebruikt

worden. In het voorbeeld zijn de belangrijkste twee al te zien: `open` en `icon`. Nu volgt een bespreking van alle beschikbare commando's.

defaulticon

Geeft aan welk icoon wordt getoond als afbeelding voor de cdrom in My Computer.

Syntax:

```
defaulticon=path\iconfile.ico [iconindex]
```

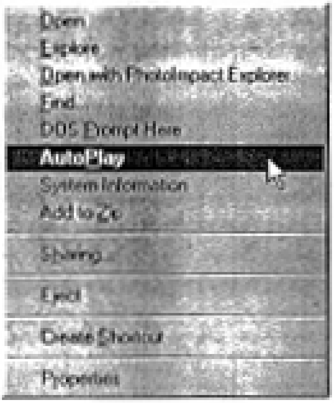
Voorbeeld:

```
defaulticon=\menu\menu.ico
defaulticon=\menu\menu.exe 2
```

Defaulticon wijst naar een bestand dat een icoon bevat. Dat kan een .ICO bestand zijn maar ook een EXE, BMP of DLL bestand. Wanneer in een EXE of DLL bestand meedere iconen voorkomen wordt met de optionele parameter [iconindex] bepaald welk icoon bedoeld wordt. Het eerste icoon heeft de index 0.

icon

Dit commando heeft dezelfde syntax en werking als defaulticon. Wanneer beide commando's aanwezig zijn in de autorun.inf dan heeft defaulticon voorrang. Uit de documentatie van Microsoft is niet af te leiden wat het verschil is tussen icon en defaulticon. In de praktijk wordt vrijwel altijd icon gebruikt.



Figuur 5: De standaardfunctie in het shortcut menu is Autoplay. *Dit is te wijzigen met het* shell *commando*

open

Geeft de applicatie aan die de Autoplay functie start wanneer de cdrom in de cdrom speler wordt geplaatst.

Syntax:

```
open=path\filename.exe
```

Voorbeeld:

```
open=menu\menu.exe
```

Volgens de documentatie van Microsoft mag het Open commando naar een applicatie of document wijzen. Indien het commando naar een document verwijst dan wordt de geassocieerde applicatie automatisch gestart. In de praktijk blijkt dit echter helemaal niet te werken. Probeer het volgende maar eens: zet in de root van je harddisk een tekstbestandje readme.txt. Maak met notepad een autorun.inf aan met daarin alleen het commando `open=readme.txt`. Start My Computer, druk op F5 en dubbelklik op de harddisk. Windows 95 komt nu met de mededeling: *"C:\ is geen geldige Win32 applicatie"*.

shell

Verandert de standaardfunctie in het shortcutmenu.

Syntax:

```
shell=verb
```

Voorbeeld:

```
shell=readthis
```

Wanneer je met de rechter muisknop klikt op het icoon van een Autoplay cdrom, dan krijg je een shortcutmenu te zien.

Aan de vetgedrukte letters is te zien dat de functie Autoplay de standaardactie is die wordt uitgevoerd als je op het icoon dubbelklikt. Met het shell commando kun je de standaardfunctie veranderen. Zie het *shell\verb* commando.

shell\verb

Voegt extra functies toe aan het shortcutmenu.

Syntax:

```
shell\verb\command=path\file.exe
shell\verb=menuname
```

Voorbeeld:

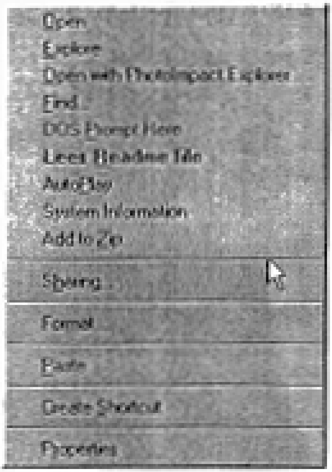
```
shell\readme\command=notepad
readme.txt
shell\readme=Lees &Readme file
```

In dit voorbeeld wordt een commando *readme* gecreëerd, dat notepad start met als parameter de bestandsnaam readme.txt.

Met het vorige commando *Shell* is het mogelijk een met *shell\verb* gecreëerd commando de standaardfunctie te maken. De commando's *shell\verb\command* en *shell\verb* moeten altijd in combinatie worden gebruikt, immers, de één geeft aan wat er moet gebeuren en de ander geeft aan hoe de functie in het shortcutmenu komt te staan.

The end

Tot zover dit overzicht van alle commando's die in een autorun.inf gebruikt kunnen worden.

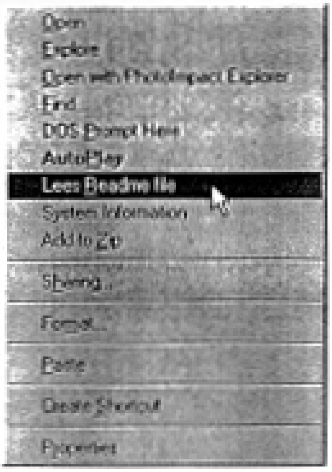


Figuur 6: Met het shell commando is de zelfgedefinieerde functie Lees Readme file *nu de standaardfunctie geworden.*

Rest nog een uitgebreide autorun.inf waarin alle mogelijkheden in te zien zijn. Ik gebruik deze autorun.inf op een ZIPdisk waar heel MCD Magazine op staat.

Arjan Steenbergen

Bron : Microsoft DirectX 3.0 Software Development Kit. Deze is op Internet te vinden bij: http://www.microsoft.com/msdn/.



Figuur 7: De, met behulp van de commando's shell\verb *en* shell\verb\command, *gecreëerde functie* Lees Readme file *is er in het shortcutmenu bijgekomen.*

autorun.inf

```
[autorun]
; icoontje van MCD Magazine ↵
ico=\mcdmag\mcdmag.ico ↵

; standaard 'planning' starten ↵
shell=planning ↵

; altijd handig ↵
shell\editinf\command=notepad
autorun.inf ↵
shell\editinf=&0  Edit autorun.inf
↵

shell\startpub\command=start
\mcdmag\mcdmag27\mcd27.pm5 ↵
shell\startpub=&1  Opmaak MCD
Magazine 27 ↵

shell\planning\command=notepad
\mcdmag\planning.txt ↵
shell\planning=&2  Planning MCD
Magazine 27 ↵

shell\info\command=start \devonly\
tech\dx3doc\dira0000.htm ↵
shell\info=&4  DirectX 3.0 SDK
Documentation ↵
```

Wie verzint een nieuw logo voor de club, wanneer deze straks MSX en PC Club Drechtsteden (MPCD) zal gaan heten?

Stuur je inzendingen naar de redactie. De winnaar krijgt een leuke prijs uit de MCD Hardware Service.

Club Info

Het bestuur heeft deze keer helaas wat minder prettige mededelingen.

Secretaris stapt op

Arjan Steenbergen, nu secretaris in het bestuur, zegt zijn functie op. De maandelijkse bestuursvergaderingen en het werk wat daaraan voorafgaat en uit voorkomt werd hem de laatste tijd te veel naast zijn baan en vele andere werkzaamheden. Hij blijft nog wel als redacteur van het clubblad actief voor de club.

In verband met zijn aftreden zijn we dus op zoek naar een nieuwe secretaris. Eén kandidaat hebben we al bereid gevonden in de persoon van Edgar van Waardenburg. Lijkt het u echter ook wel wat, neem dan voor 15 januari contact op met de voorzitter. Op de ledenvergadering wordt dan door de leden beslist wie er uiteindelijk secretaris wordt.

Open dag afgelast

Helaas hebben we moeten besluiten de MSX User Happening, gepland op 1 Februari, af te lassen. We hebben op dit moment nog niet genoeg standhouders bereid gevonden te komen en we zijn bang dat dat ook niet op tijd lukt.

MPCD

Niet op 1 januari maar pas op de ledenvergadering die op 7 Maart gehouden wordt, zal MCD officieel een gecombineerde MSX en PC club worden: MPCD. De werkgroep heeft meer tijd nodig dan verwacht om zijn taken uit te voeren.

In the end gravity always wins. - Dolly Parton

EXOR

Onlangs verscheen op de bekendste FTP site in MSX land, `ftp.funet.fi`, een demo van een nieuw spel, gemaakt door de groep Aurora.

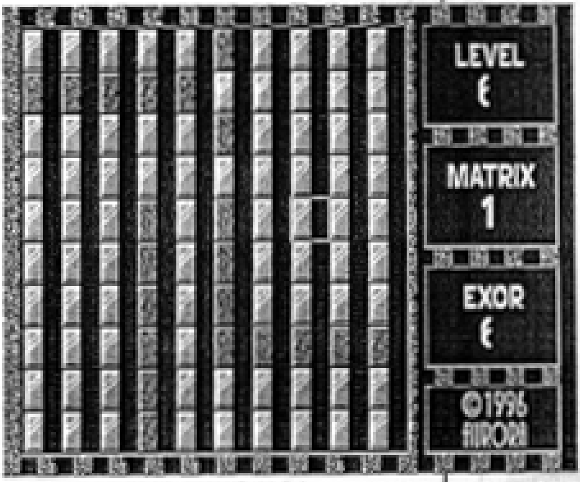
Het spelidee van Exor is zowel simpel, origineel als leuk. Het speelscherm bestaat uit een veld vol gouden tegels. In hetzelfde veld liggen ook een aantal zilveren tegels. De bedoeling van het spel is om alle zilveren tegels om te draaien zodat de gouden kant boven komt te liggen. Met behulp van de cursortoetsen en de spatiebalk geef je een tegel aan en een richting, waarna alle tegels in die richting worden omgedraaid; zilveren tegels worden goud en vice versa. Het is echter niet mogelijk om één enkele tegel om te draaien en bovendien heb je maar een beperkt aantal zetten

In de demoversie kan je maximaal 8 levels spelen. De eerste levels zijn heel gemakkelijk en prima om het spel te leren kennen. De latere levels zijn niet echt ingewikkeld maar je moet goed oppassen dat je niet ergens een tegel laat liggen.

Exor heb ik alleen via de MSX2 Emulator van de compujunks gespeeld. Mijn MSXje is op dit moment namelijk een beetje verkouden. Exor werkt prima op de emulator, alleen zijn de letters van het gebruikt font aan de rechterkant afgekapt. Ik neem aan dat dit een foutje in de emulator is.

Al met al vond ik Exor een leuk spel. Het is weer eens iets origineels. De graphics zijn goed, evenals de muziek (zelfs via een emulator). Een aanrader voor de puzzelfanaten. Meer info bij `ericb@cs.kun.nl`.

Arjan Steenbergen



Over Konami

Deze tekst, over de geschiedenis van Konami, is afkomstig uit UMF BBS. De tekst is, met enkele correcties, compleet overgenomen. Alleen de enorme lijst spellen die Konami heeft uitgebracht is ingekort.

Konami is in 1969 opgericht door de huidige President-directeur Kagemasa Kouzuki. Het hoofdkantoor is gevestigd in Tokyo, terwijl het development/technical research kantoor gevestigd is in Kobe. Dit zijn overigens twee aparte kantoren! Verder bezit Konami kantoren in Osaka (productie controle) en Sapporo en Nagoya (verkoop)

In 1969 was Konami vooral actief op het gebied van Arcade's van de ontwerper Pachinko. De eerste Arcade heette: Astro Invader, gevolgd door Scramble en Track & Field. Deze spellen brachten echter niet het verwachte succes en geld op, zodat Konami een Kantoor opende in Amerika. Hier ging het echter niet veel beter, totdat het Nintendo tijdperk aanbrak. Hierna ging het snel de andere kant op en behaalde Konami het ene succes na het andere. Hierdoor kon Konami investeren in nieuwe ontwikkelingen zoals de LSI chip welke ervoor zorgde dat zowel geluid als beeld er stukken beter uit zagen. Konami was ook het eerste bedrijf dat zich toelegde op netwerken. Zij was de eerste die experimenteerde met het koppelen van 300 computers met 1 spel! Nu, anno november 1996, heeft Konami een nieuw hardware product gepresenteerd: 'COBRA' een nieuw grafisch board in samenwerking met IBM. '*Main cpu based on IBM's PowerPC 603, capable of dealing with between 1 to 5 million polygons per second. It allows a high resolution image of 1280x1024 pixels*'. Het is mede ontworpen voor de Arcade spellen en wordt voorzien van het demospel PF7 3 Project (vechtspel)

Geschiedenis

Een opsomming van Konami's activiteiten van 1969 tot heden en waar zij nu mee bezig zijn.

Maart 1969
Oprichting Konami aan Kozushima 148, Toyonaka,Osaka.
Maart 1973
Fusie met Konami Industrie. Co. Ltd. (kapitaal 1 miljoen yen).
Januari 1979
Introductie Astro Invaders. Geëxporteerd naar Stern Co. Ltd. Dit markeerde de eerste stap in de United States.
Mei 1980
Opening nieuw kantoor Shonaisakaemachi, Toyonaka.
Maart 1982
Verplaatsing hoofdkantoor naar het Osaka Ekimae Daiton gebouw Umeda, Kita-ku, Osaka (kapitaal 120 miljoen yen).
Juni 1982
Technisch laboratorium gevestigd in Toyonaka en verkoopkantoor

geopend in Toyonaka (kapitaal 240 miljoen yen).

November 1982

Konami vestigt zich in Los Angeles, Amerika (kapitaal 500.000 dollar).

Maart 1984

Nieuw tech-laboratorium gevestigd in Toyonaka. Het oude krijgt de functie van productie controle.

Juni 1984

Konami vestigt zich in Londen, Engeland (kapitaal 100.000 pond).

Oktober 1984

Geplaatst op Osaka Securities Exchange (nieuwe sectie 2, kapitaal 2.940 miljoen yen). Konami Amerika verhuist naar Chicago (kapitaal 1 miljoen dollar).

December 1984

Konami vestigt zich in Frankfurt, Duitsland (kapitaal 400.000 mark).

Augustus 1985

Konami Amerika verhoogt haar kapitaal tot 2 miljoen dollar.

September 1985

Konami Engeland verhoogt haar kapitaal tot 200.000 pond. Konami Duitsland verhoogt haar kapitaal tot 800.000 mark.

November 1985

Konami Co. Ltd. verhoogt haar kapitaal tot 5.277,5 miljoen yen.

April 1986

Konami opent haar LSI ontwerp studio in Toyonara.

Augustus 1986

Konami opent haar software ontwerpafdeling in Chuo-ku, Osaka. Hoofdkantoor en R&D afdeling verhuizen naar het nieuwe gebouw.

November 1986

Konami verhoogt haar kapitaal tot 8.095,5 miljoen yen. Nieuw controle en distributiecentrum geopend in Toyonara.

Feb-Juli 1987

Nieuwe verkoop kantoren geopend in Fukuoka en Sapporo.

December 1987

Konami Koasan Co. Ltd. vestigt zich in Kita-ku, Osaka (kapitaal 20 miljoen yen)

Februari 1988

Plaatst aandelen op de beurs van Tokyo.

September 1988

Konami voegt hoofdkantoren in Europa samen (hoofdkantoor in Frankfurt en bijkantoor in Londen).

Maart-Mei 1988

Konami Europa verhoogt kapitaal tot 2 miljoen mark, Konami inc. Amerika tot 5 miljoen dollar.

November 1989

Konami opent kantoor in New York.

Augustus 1990

Konami opent kantoor in Los Angeles. ***Konami stopt met MSX!***

Mei 1991

Konami onderzoek vestigt zich in Nishi-ku, Kobe.

Juni 1991

Konami Industrie Co. Ltd. veranderd haar naam in Konami Co. Ltd. De voormalige Konami Co. Ltd. veranderd haar naam in Konami Entertainment Co. Ltd.

December 1991

Konami Amerika verhoogt haar kapitaal naar 15 miljoen dollar.

Juni 1992

Hoofdkantoor/Tokyo verhuist naar Minato-ku Tokyo

Maart 1993

Konami Engeland verhoogt haar kapitaal naar 3 miljoen pond. Konami Duitsland naar 7 miljoen mark.

November 1993
Konami Kosan Co. Ltd. verhoogt haar kapitaal naar 80 miljoen yen.
December 1993
Konami Engeland verhuist naar nieuw gebouw.
Februari 1994
Konami vestigt een kantoor in Taipei, Taiwan (kapitaal 5 miljoen dollars).

Activiteiten

Konami bezit naast spellen ook Amusementshallen, winkels en pretparken. Daarnaast houdt zij zich ook bezig met het maken van computerhardware, cd's en speelgoed. Straks volgt een zo volledig mogelijke lijst van alles wat Konami heeft uitgebracht (*NvdR. die we helaas hebben moeten beperken tot MSX, Arcade en PC*). Er zijn volgens mij meer spellen van Konami in omloop, maar daar heb ik nog geen bewijs van. Er is zelfs gewerkt door een stel amateurs die zichzelf Brainwave noemden aan SD-Snatcher voor de SuperNintendo, maar dit was niet zo'n succes, daar zij eigenlijk de MSX versie puur overgescand hadden naar SuperNintendo. De reden waardoor zij niet verder gegaan zijn is eigenlijk simpel: zij kregen geen toestemming van Konami, die de licentie van dit uiterst bekende spel niet uit handen wilden geven.

Er is toch iets wat ik me afvraag: "Waarom is Konami gestopt met de MSX en overgestapt op de Famicom (Nes)?". Ik heb zelf naast mijn SuperNintendo en PC een Nes en een MSX Turbo R-GT, maar de kwaliteit van de Nes spellen ten opzichte van de MSX is gewoon zeer slecht. Zowel grafisch als qua geluid moet de Nes het gewoon afleggen tegenover de MSX! Zelfs de MSX-1 scoort wat dat betreft vele malen beter. Konami brengt ook steeds spellen van succesnummers opnieuw uit voor andere systemen. Kijk bijvoorbeeld maar naar Gradius (uitgebracht voor MSX, Nes en SNES, waarvan de MSX reeks superieur was). En bijvoorbeeld Metal Gear en Snatcher. Om over de Parodius en Twinbee reeks nog maar te zwijgen.
Het is alleen jammer dat Konami zo weinig goede RPG's uitbrengt. Als je bijvoorbeeld kijkt hoe Square Soft zich ontwikkeld zou dat toch een zeer serieuze concurrent kunnen worden met hun spellen zoals Secret of Mana 1,2 en Cronotrigger, Secret of Evermore en de Final Fantasy Series.

Wisten jullie trouwens al dat Konami ook muziekcd's heeft uitgebracht van alle bekende spellen? Tot nu toe was de muziekcd Snatcher, gebaseerd op het gelijknamige spel Snatcher voor de MSX-2, zeer erg zeldzaam. Maar nu het spel ook is verschenen op de Sega Mega cd is deze opnieuw uitgebracht.

Konami gaat in één van haar nieuwe spellen, The Real Condition Chat Parodius, twee nieuwe chips toepassen: de zogenaamde SA-1 Compression chip en de RSS (Response Sound System), Konami's 'in game' commentary system, welk voor het eerst toegepast is in Super Star Soccer (de Japanse versie van

16Mbit) welke wat spel betreft gelijk is aan de Amerikaanse versie van 8Mbit! Voorheen heeft Konami een soortgelijke geluidschip toegepast in hun MSX1 en MSX2 cartridges. Dit was de zogenaamde SCC (Sound Costumized Chip), waarvan drie versies zijn verschenen: de 8-kanaals soundchip, de 16-kanaals soundchip voor Snatcher (SCC+) en een aangepaste 16-kanaals chip voor SD-Snatcher.

De meeste Konami's voor de SuperNintendo zullen wel onbekend zijn, daar de meeste alleen zijn uitgebracht in Japan of Amerika. Zelf beschik ik over een omgebouwde SuperNintendo met Europese/Japanse omschakeling.

Dit verhaal is tot stand gekomen met medewerking van Konami UK (Peter Stone) en Konami Nederland B.V. Met name dank aan Boukje van Gent! De vestigingsplaats van Konami Nederland is Dam 3-7, 1012 JS te Amsterdam, tel (020) 422 34 11.

Hieronder volgen de lijsten van alle Konami's gerangschikt naar systeem.

ACT	- action game
SHT	- shooting game
FIT	- fighting game
RAC	- racing game
SPO	- sports game
CHT	- cheatprogram
PUZ	- puzzle game
RPG	- Role Playing Game
ADV	- adventure
MUS	- musicprogram

Arcade System

Gradius	SHT '85
Wec Le Mans	RAC '93
Martial Champion	FIT '93
Perfect Fighters	FIT '94
Twinbee Arcade Game	SHT '94
Lethal Enforcers 1	SHT '92
Lethal Enforcers 2	SHT '92
Quiz Doremita GP	RAC '94
Run & Gun	SPO '95
Violent Storm	FIT '95
Salamander	SHT '96
Midnight Run	RAC '95
Vic Viper	RAC '96
Frogger	ACT '81
Time pilot	SHT '82
Track & Field	SPO '83
Hypersports	SPO '84
Mikie	ACT '84
Yie are kung fu	FIT '85
Ping Pong	ACT '85
Green Beret	ACT '85
Combat School	FIT '87
Crypt Killer	SHT '96
Block Game	ACT '78
Super Cobra	ACT '81
Locomotion	ACT '81
Tutankahm	ACT '82
Gyruss	'83
Road Fighter	RAC '84
Shao-Lins Road	'85
Jail Break	'86
Gryzor	ACT '86
Aliens	ACT '90
The Simpsons	ACT '91
Sunset Riders	ACT '91
Xmen	ACT '92
Gti Club Cote d'Azur	RAC '96
Winding Heat	RAC '96
Solar Assault (gradius 3d)	SHT '96
Solar Assault de luxe	SHT '96
PF7 3 Project	FIT '96/'97

MSX1

Antartic adventure	ACT, psg, rc701
Athletic land	SPO, psg, rc700
Baseball	SPO, psg, rc724
Boxing	SPO, psg, rc736
Circus Charlie	ACT, psg, rc712
Comic Bakery	ACT, psg, rc714

Crazy Train	ACT, psg, no rc
Frogger	ACT, psg, rc704
Gamemaster 1	CHT, psg, rc735
Gamemaster 2	CHT, psg, rc755
Golf	SPO, psg, rc723
The Goonies	ACT/ADV, psg, rc734
Green Beret	ACT/SHT, psg, kn 327
	(er is ook een disk versie!)
Highwaystar	RAC, psg, no rc
Hopper	ACT, psg, rc704
Hyper Olympic 1	SPO, psg, rc710
Hyper Olympic 2	SPO, psg, rc711
Hyper Rally	RAC, psg, rc718
Hyper Sports 1	SPO, psg, rc715
Hyper Sports 2	SPO, psg, rc718
Hyper Sports 3	SPO, psg, rc733
Juno First	ACT, scc, ra010
	(games collection special)
Kings Valley 1	ACT/PUZ, psg, rc727
Kings Valley 2	ACT/PUZ, scc, rc760
Magical Tree	ACT, psg, rc713
Mahjong	PUZ, psg, rc707
Monkey Academy	ACT, psg, rc702
Mopi Ranger	ACT, psg, rc728
Time Pilot	SHT, psg, rc703
Twinbee	SHT, psg, rc740
Yie Are Kung Fu 1	FIT, psg, rc725
Yie Are Kung Fu 2	FIT, psg, rc737
Nemesis 1	SHT, psg, rc742
	(scc in gamcoll3 met snatcher cart!)
Nemesis 2	SHT, scc, rc751E
Gradius 2	SHT, scc, rc751J
	(veld 4 en 6 anders!)
Nemesis 3	SHT, scc, rc764
Salamander	SHT, scc, rc758
Formule 1 Spirit	RAC, scc, rc752
Maze Of Galious	ACT/ADV, psg, rc749
Knightmare	ACT/SHT, psg, rc739
Parodius	SHT, scc, rc759
Penguin Adventure	ACT, psg, rc743
Ping Pong	ACT, psg, rc731
Pippols	ACT, psg, rc729
Pooyan	ACT, psg, ra006
	(gamcoll spec)
Qbert	ACT, psg, rc746
Road Fighter	RAC, psg, rc730
Shalom	RPG, psg, rc754
Sky Jaguar	SHT, psg, rc721
Soccer	SPO, psg, rc732
Sparkie	ACT, psg, no rc
	(i.s.m sony!))
Cabbage Path Kid	ACT, psg, no rc
	(rc nr onbekend)
Super Cobra	ACT, psg, rc705
Tennis	SPO, psg, rc720
Compilatie Gamedisk 1	SPO, scc, ra006
Compilatie Gamedisk 2	SPO, scc ra007
Compilatie Gamedisk 3	ACT, scc, ra008
Compilatie Gamedisk 4	PUZ, scc, ra009
	(Uranai)
Juno First	ACT, psg, no rc
	(with thanks to Sony)
Crazy Train	ACT, psg, no rc
	(with thanks to Sony)
Synthesiser	MUS, psg?, rc741

MSX2

Compilatie Gamedisk 5	ACT, scc, ra010
	(Special)
Contra	ACT/SHT, scc, rc762
Hinotori (Firebird)	ACT/SHT, psg, kn315
King Kong 2	RPG, psg, rc745
Kings Valley 2	ACT/PUZ, scc, rc761
Break Shot	SPO, scc?, rc756
Metal Gear	ACT/SHT, psg, rc750
Solid Snake	ACT/SHT, scc, rc767
	(Metal Gear 2)
Pennant Race 1	SPO, scc, rc757
Pennant Race 2	SPO, scc, rc766
	(Dezelfde scc als The Snatcher?)
Quarth	SHT/PUZ, scc, rc769
Gangbare Goemon	ACT/ADV,psg,rc748
	(Samurai)
Space Manbow	SHT, scc, rc768
Turuku Kun	ACT, scc, ra010
Vampire Killer	ACT, psg, rc744
Treasure Of Usas	ACT/ADV, psg, rc753
SD-Snatcher	RPG, scc2, ra011
The Snatcher	RPG, scc+, ra004
Majutusi	PUZ, scc, no rc
	(Mahjong 2)

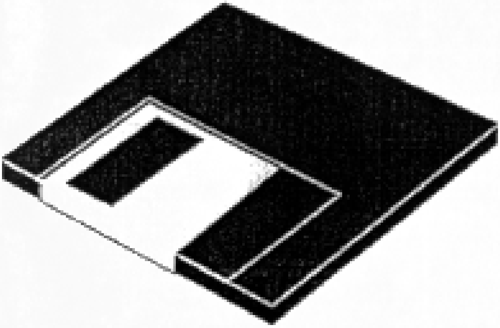
MSX 2+

Formule 1 Spirit 3D	RAC, psg, ra002

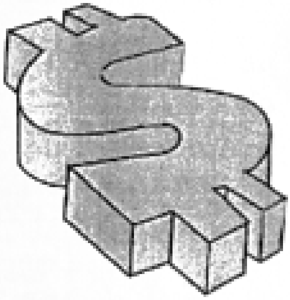
Arie Tiele
Tel. (010) 471 69 25
Iwan@worldonline.nl

MCS Meijers Computers & software

Multimedia, Computers en Supplies



laag geprijsde



Pc's, Printers en Beelschermen

Onze computers worden naar uw wensen gemaakt.
Goede service, en zonder gezeur garantie.
Bel en vraag naar onze prijzen.

Ook voor uw supplies en software.

Tel 078-651 11 56/ 651 26 48 (na 18.00 u)
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht

MCD Hardware Service

Het gebruikelijke overzicht van onze voorraad MSX spullen. Interesse? Bel Henk Groffen (zie colofon).

Omschrijving	Opmerking	Huurprijs per maand	Verkoopprijs
MSX2 NMS 8250	2DD	10,=	200,=
MSX2 NMS 8280	2DD	20,=	350,=
Spectra Video 728	Voor de liefhebber	0,00	0,00
MSX2 Sony 700	+ externe drive	15,=	225,=
Sony Hitbit HB-75P	Voor de liefhebber	0,00	0,00
MSX2 NMS 8245	1DD, 256kB, 7MHz(+)	12,50	200,=
Printer VW0020		7,50	50,=
Printer VW0030		7,50	70,=
Printer Star NX1000		2,50	45,=
Printer NMS 1431		7,50	80,=
Kleuren monitor CM8802		12,50	160,=
Diverse joysticks		2,50 p/s	10,=...15,= p/s
Kleuren monitor VS0080		15,=	200,=
Monochrome monitoren	diverse types	2,50,=	20,=
Interface	zonder handscanner	10,=	115,=
Diverse muizen	(philips/sony)	2,50	40,=
Diverse modems		2,50	6,=
Losse diskdrives		7,50	50,=
Toetsenbord 8250		2,50	35,=
MSXDOS 2.20		2,50	25,=
Diversen op cartridge	Nemesis2, F1 Spirit, Penguin Adv, Vampire Killer, Topple Zip, Butamaru&Pants, Hypersports 2, Athletic Land, Yie Ar Kungfu, Tennis, Track&Field.	1,=...2,50	5,=...45,=
Diversen op diskette	RadX 8, Dynamic Publisher, Navy Moves, After the war, Klaverjassen, Grotten van Oberon, Tempo Typen, Testament.	??	??

Wedding: A funeral where you smell your own flowers.

Diskettes

per 10 stuks

DD: 4 gulden

HD: 5 gulden

(zonder doosje en labels)

verkrijgbaar bij de bar